

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ ПОСРЕДСТВОМ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННО-ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ
THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S CREATIVE ABILITIES THROUGH
COMPUTER - ART GRAPHICS TECHNOLOGY**

Аннотация. В своей статье автор затрагивает вопросы необходимости обучения детей компьютерной графической грамоте как важной составляющей для реализации их творческих способностей, начиная с младшего школьного возраста. Представлен опыт работы в системе дополнительного образования.

Ключевые слова: компьютерная графика, дизайн, современное искусство, дополнительное образование, актуальные вопросы образования детей.

Abstract. In the article the author raises questions of necessity of teaching children from an early school age, computer graphics literacy as an important component for the realization of their creative abilities. The experience of work in the system of supplementary education is presented.

Index terms: computer graphics, design, modern art, additional education, actual issues of children education.

...Детство – не вечное неизменное явление...

Оно – иное на каждой стадии исторического развития человечества.

П.П. Блонский

С изобретением компьютера изменились все сферы нашей жизни, в том числе и искусство[5, стр.21]. Ещё каких-то 50 лет назад художники не могли представить, что смогут создавать картины при помощи компьютера. А сегодня на выставках ведущие художники выставляют полотна на электронных стереопанелях.

А каким будет изобразительное искусство через 10-20 лет, когда сегодняшние юные таланты начнут свой творческий путь? Какие знания и умения понадобятся им, чтобы преуспеть и самореализоваться? [3, с. 3]

Каким должно быть их образование в соответствии с ответами на эти два вопроса?

«Чему надо обучить ребенка, чтобы его образование было современным и актуальным?» – спрашивают и педагоги, и родители.

Анализ статистических данных Дома детского творчества Первомайского района показал рост спроса на образовательные программы компьютерной графики, дизайна и мультимедиа.

Таблица 1 – Анализ статистических данных Дома детского творчества

Программа	Количество обучающихся	
	2014 – 2015 учебный год	2015-2016 учебный год
Компьютерные технологии	8	32
Компьютерная графика	32	60
Основы компьютерного дизайна	-	16
3Dмоделирование и дизайн.	-	16
Всего:	40	124

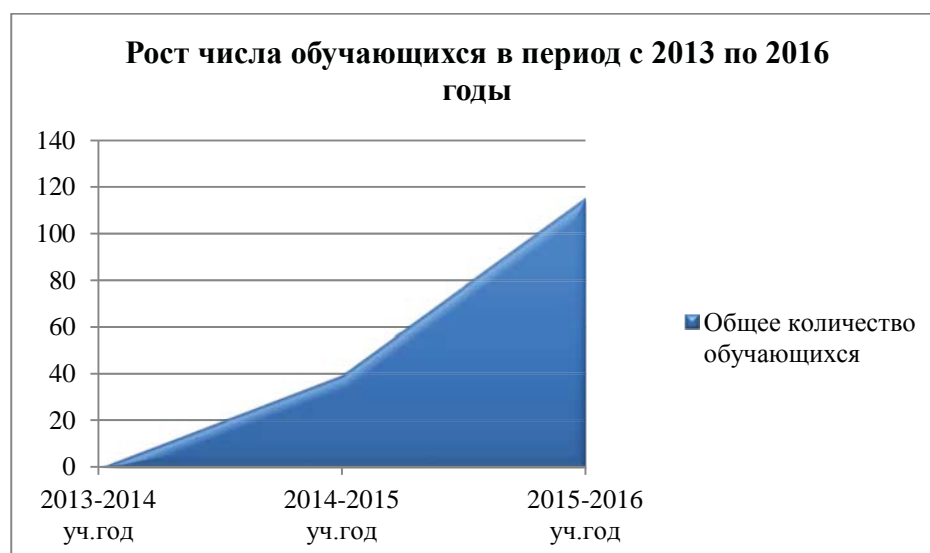


Рисунок 1 – Анализ статистических данных Дома детского творчества

Благодаря своей способности к адаптации и имитации большинства традиционных материалов без лишних сложностей и затрат, каковые присутствуют при работе с красками и пастелью, цифровое искусство быстро набирает обороты. Во многих областях человеческой деятельности компьютерная графика обслуживает искусство, беря на себя роль его «технического арсенала». Сегодня пренебрежение этим арсеналом средств влечёт за собой низкую эффективность труда, зачастую полную невозможность решения профессиональных задач [4, с. 2].

Для развития образовательного направления деятельности мы разработали инновационный педагогический проект «Шаг в искусство III тысячелетия», предполагающий введение новых и развитие имеющихся образовательных программ. Цель проекта: создание условий для развития творческих способностей обучающихся посредством компьютерных художественно-графических технологий. Посредством реализации проекта мы решаем задачи модернизации парка учебного оборудования, создания методической базы образовательных программ, активизации участия в фестивалях и конкурсах цифрового искусства. Реализация проекта призвана способствовать введению ребёнка в мир цифрового искусства и дизайна, с одной стороны, с другой – выполнению современных требований к качеству образования. Благодаря реализации проекта мы получили рост числа обучающихся, расширение спектра образовательных программ, создание современных условий для развития творческих способностей ребёнка.

Целевой аудиторией проекта являются дети школьного возраста, желающие развивать способности в области компьютерного дизайна. Система дополнительного образования дает возможность углубленного изучения отдельных видов компьютерной графики. Здесь учебный процесс строится на основе индивидуального подхода путем создания оптимальных условий для творчества в коллективах воспитанников с использованием всех форм и методов художественно-эстетического воспитания детей и юношества. В учебной деятельности преобладающим является практико-ориентированный подход к обучению. Тем самым, создаются условия для раскрытия творческих способностей обучающихся.

Дети начального школьного возраста могут познакомиться с основами компьютерной графики на занятиях по программе «Основы компьютерного дизайна». Новизна программы состоит в интеграции курсов компьютерной графики и основ дизайна. Занимаются по программе дети 2 раза в неделю по 2 учебных часа: одно занятие с педагогом изобразительного искусства, второе – с педагогом компьютерной графики. Таким образом, программа дает возможность изучать основы дизайнерской грамотности и

на основе их создавать электронные рисунки и проекты в графическом редакторе. В рамках программы предлагается создание эскизов, электронных макетов, композиций классическими средствами изобразительного искусства с последующим их применением в компьютерной программе Paint. Для реализации программы в системе дополнительного образования необходимо специальное оборудование:

- 1) интерактивная доска, позволяющая педагогу демонстрировать работу графических программ наглядно;
- 2) персональные компьютеры для применения обучающимися теоретических знаний в практической деятельности;
- 3) программное обеспечение;
- 4) цифровой дидактический и методический материал.

В результате изучения программы «Основы компьютерного дизайна» обучающийся получает:

- представление: о взаимосвязи дизайна и компьютерных технологий; о средствах художественной выразительности компьютерной графики;
- знания: особенностей графической программы Paint, ее возможностей и сфер применения; свойств и качества графических изображений; стадий разработки графических проектов в программе Paint; приемов работы в программе Paint.
- умения: пользоваться инструментами и спецэффектами программы Paint; самостоятельно создавать и редактировать изображения в программе Paint.

Эти занятия могут рассматриваться как начальный этап обучения искусству компьютерной графики и дизайна. Предлагаемые программой задания послужат хорошей подготовкой к работе с более сложными графическими редакторами, освоение которых предусмотрено дополнительной общеразвивающей программой «Компьютерная графика», заниматься по которой рекомендуется обучающимся в возрасте 11-18 лет. Актуальность программы состоит в дополнении программ по информатике для общеобразовательной школы знанием графических редакторов растровой и векторной компьютерной графики. Программа «Компьютерная графика» состоит из 3 разделов:

- раздел 1 «Введение в компьютерную графику» ставит целью познакомить обучающихся с предметом и сферами применения компьютерной графики;
- раздел 2 «Растровый графический редактор» ставит целью обучение приемам работы в программе растровой компьютерной графики;
- раздел 3 – «Векторный графический редактор» ставит целью обучение приемам работы в программе векторной компьютерной графики.

При изучении дисциплины необходимо постоянно обращать внимание обучающихся на ее прикладной характер, показывать, где и как изучаемые теоретические положения и практические навыки могут быть использованы в будущей практической деятельности. Изучение материала необходимо вести в форме, доступной для понимания детьми указанного возраста. В ходе обучения необходимо сочетать изучение инструментария и функций графического редактора с созданием творческих работ прикладного характера. Например, поздравительные открытки, афиши, плакаты, электронные рисунки, где обучающиеся могут раскрыть свои творческие способности в сочетании со знаниями и навыками работы на компьютере. В регионе ежегодно проводятся конкурсы электронных рисунков, где наши ученики демонстрируют мастерство владения цифровой графикой. Участие в них в значительной мере стимулирует мотивацию к обучению, способствует закреплению пройденного материала, развивает умение планировать и осуществлять собственную творческую деятельность. Наблюдения за воспитанниками показали, что изучение возможностей компьютерных программ способствует развитию фантазии.

В результате изучения учебной дисциплины «Компьютерная графика» обучающийся получает:

– представление о взаимосвязи дисциплины «Компьютерная графика» с другими общеобразовательными и специальными дисциплинами; о существующих видах двумерной компьютерной графики;

– знания: особенностей компьютерной графики, ее возможностей и сфер применения; свойств и качества графических изображений; стадий разработки графических проектов; приемов работы в программах растровой графики; приемов работы в программах векторной графики;

– умения: пользоваться инструментами и спецэффектами графических редакторов; самостоятельно создавать и редактировать изображения в графических редакторах; подготовить результат работы к печати.

Для воспитанников старшего школьного возраста разработана образовательная программа «3D моделирование и дизайн». Программа состоит из теоретического и практического блоков, их соотношение по объёму один к трём. Курс является практико-ориентированным. Обучение по программе решает следующие задачи:

1. Овладение базовым набором компетенций в области 3D-моделирования и дизайна.
2. Развитие образного и аналитического мышления обучающихся.
3. Формирование у обучающихся знаний и умений при работе с программными продуктами трехмерной графики, такими как Compas, Sculptris, Blender.

4. Овладение обучающимися набором компетенций для создания собственного проекта.

5. Развитие у обучающихся способности к самостоятельному поиску и использованию информации для решения практических задач в сфере компьютерной графики и дизайна.

6. Воспитание инициативности и творческого подхода, ответственного отношения к процессу и результатам труда, к соблюдению этических и правовых норм в информационной деятельности.

По окончании изучения каждого тематического раздела обучающийся должен иметь законченные, подготовленные к выводу на печать или демонстрации на экране компьютера графические работы по перечню.

Таким образом, наши ученики имеют возможность освоить все виды компьютерной графики – растровую, векторную и трехмерную.

Благодаря реализации проекта деятельность образовательной организации получила новый импульс в развитии современных форм и методов обучения. В направлении учебной деятельности появилась возможность расширять спектр дополнительных общеразвивающих программ художественной направленности, развивать и углублять обучение по существующим на основе современных цифровых технологий. В направлении учебно-воспитательной работы нами активно развивается деятельность по организации и проведению IT конкурсов для детей в возрасте от 6 до 18 лет на уровне района и города. Также база учреждения активно стала использоваться для проведения различных педагогических форумов по обмену передовым опытом в области компьютерных художественно-графических технологий.

Комплексный подход позволил решать задачу мотивации педагогов и воспитанников к познанию и творчеству. Все программы дополнительного образования предусматривают посещение выставок современного цифрового искусства и дизайна, художественных салонов, дизайнерских фирм, где воспитанники могут убедиться в востребованности получаемых знаний.

Для популяризации цифрового искусства и дизайна среди наших воспитанников мы используем следующие приемы:

- а) объяснение роли цифрового искусства в современной жизни (экскурсии на выставки цифрового искусства и дизайна, знакомство с творчеством современных художников);

б) объяснение преемственности творческих традиций, эстетических норм прошлого в современном искусстве, основывающемся на функционировании и модификации традиционных видов искусства, появлении новых возможностей.

Известный современный художник Джон Хоуи сказал: «Чтобы научиться рисовать – надо рисовать» [2]. Эта фраза как нельзя лучше характеризует процесс овладения компьютерными художественно-графическими технологиями. Создание электронных рисунков имеет свою специфику: это и особое развитие моторики движения руки, и знание клавиатуры, и владение программными продуктами. Поэтому, обучение компьютерной графике немыслимо без постоянной практики, состоящей не из одних лишь упражнений, а, в приоритете, творческих заданий, требующих от обучающегося работы не «от шаблона», а от заданной ситуации. В результате мобилизуется мышление, актуализируются полученные знания и навыки.

По мнению многих современных художников, если бы Леонардо да Винчи был жив сегодня, можно смело поставить деньги на то, что он был бы в авангарде революции в цифровой живописи [2].

Список литературы:

1. Интернет ресурс <http://paint-net.ru/>
2. Интернет ресурс <http://demiart.ru/>.
3. Кондаков А.М. Образование. Время перемен. – 2008. – 82 с. [Электронный ресурс] URL: <http://mobiledu.ru/presentation.pdf> (дата обращения: 15.03.2016)
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 560 с.
5. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ, 2004. – 432 с.